Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 03, September 2026

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB GENIALLY TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI SEPERTI APAKAH BUDAYA DAERAHKU KELAS V DI SD NEGERI PERTIWI LAMGAROT

Raihatul Jannah[1], Intan Safiah[2], Nurmasyitah[3]
[1,2,3] Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Syiah Kuala
rainarj04@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the limited use of varied learning media, resulting in learning activities that have not been able to create an engaging and meaningful learning environment. This condition has contributed to students' low learning outcomes. This study aimed to determine the effect of Web Genially-based learning media on students' learning outcomes in the topic What Is the Culture of My Region Like? in Science and Social Studies (IPAS) for fifth-grade students at SD Negeri Pertiwi Lamgarot. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of 60 students divided into an experimental class and a control class. Data were collected through pretest and posttest and analyzed using normality, homogeneity, N-Gain, and the Independent Samples t-test using SPSS version 26. The results showed that the mean posttest score of the experimental class was 80.00, which was higher than that of the control class (67.17). The average N-Gain score of the experimental class was 62.87, categorized as moderately effective, while the control class obtained an average N-Gain score of 33.87, categorized as ineffective. Furthermore, the hypothesis test yielded a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating that Web Genially-based learning media had a significant effect on students' learning outcomes in the topic What Is the Culture of My Region Like

Keywords: *Web Genially, learning outcomes, students, What Is the Culture of My Region Like*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sehingga proses pembelajaran belum mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis Web Genially terhadap hasil belajar siswa pada materi Seperti Apakah Budaya Daerahku mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri Pertiwi Lamgarot. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Quasi Experimental melalui desain Nonequivalent Control Group Design. Sampel penelitian berjumlah 60 siswa yang terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, N-Gain, dan Independent Sample t-test dengan bantuan SPSS versi 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen mencapai 80,00, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 67,17. Nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 62,87

termasuk kategori cukup efektif, sedangkan kelas kontrol sebesar 33,87 berada pada kategori tidak efektif. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 (<0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Web Genially berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi seperi apakah kebudayaan daerahku

Kata Kunci: Web Genially, hasil belajar, siswa, seperti apakah kebudayaan daerahku

A. Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu pengetahuan alam merupakan pembelajaran yang wajib diajarkan pada setiap jenjang pendidikan. Akan tetapi pada kurikulum Merdeka pembelajaran ini berubah menjadi IPAS yaitu penggabungan antara materi pembelajaran IPA dan IPS. Pembelajaran ini penting dikarenakan mempelajari alam semesta serta peristiwa yang terjadi di dalamnya. (Rosiyani et al., 2024). Oleh karena hal tersebut pelajaran IPAS harus diberikan untuk siswa sejak dari sekolah dasar dengan harapan agar siswa mampu memahami berbagai kejadian disekitarnya yang berkaitan dengan alam. Pelajaran IPAS merupakan pembelajaran di sekolah dasar yang menanamkan ide utama berupa pemahaman konsep dasar ilmu pengetahuan alam dan sosial kepada siswa kemudian dikaitkan secara kontekstual dalam kehidupan siswa (Salsabila & Aslam, 2022).

Salah satu materi IPAS pada kurikulum merdeka berupa pembelajaran tentang Seperti Apakah Budaya Daerahku, materi pembelajaran ini membahas tentang budaya yang pada nyatanya sangat dekat dengan kehidupan siswa, namun tidak disampaikan dengan cara yang dapat menghubungkan pengalaman pribadi siswa dengan materi pembelajaran yang dipelajari. Materi Seperti Apakah Budaya Daerahku kerap disampaikan dengan cara tekstual dan teoritis, tanpa mengajak siswa secara aktif dalam pengalaman belajar. Akibatnya, siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman terhadap materi tersebut pun menjadi kurang (Barimbing et al., 2025). Oleh karena itu dalam menyampaikan materi tersebut dengan tujuan siswa mampu memahami dan bisa diterapkan pada kehidupan sehari-hari dibutuhkannya media pembelajaran yang sesuai.

Menurut pendapat Hasan et al., (2021) media pembelajaran

merupakan suatu media yang berperan untuk memuat informasi atau pesan sehingga dapat digunakan ketika proses pembelajaran. Umumnya media yang sesuai dengan siswa pada Tingkat sekolah dasar yaitu media yang dikombinasikan dengan permainan.

Akan tetapi berdasarkan hasil observasi awal peneliti dengan guru kelas V, terdapat beberapa siswa yang kurang mampu dalam memahami materi tersebut. Sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang tidak tuntas. Hal ini disebabkan karena guru belum memvariasikan media pembelajaran dengan Web digital berbasis permainan pada materi Seperti Apakah Budaya Daerahku.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti ingin memberikan alternatif terhadap media pembelajaran. Peneliti memberikan alternatif lain yakni dengan menerapkan media pembelajaran digital. Media tersebut berupa game kuis ular tangga berbasis Web Genially. Selain mudah untuk diakses Web tersebut juga memiliki berbagai fitur yang bervariasi seperti presentasi, animasi atau video, infografis, poster, kuis, serta game (Fatma, 2022).

Beberapa penelitian terdahulu memaparkan bahwa penggunaan Web Genially untuk media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar pada siswa. Pada penelitian, Fatma (2022) mengemukakan hasil penelitian tersebut diketahui penggunaan Web genially menunjukkan tanda peningkatan hasil belajar yang signifikan terhadap siswa. Sejalan dengan penelitian Nurkhumallasari dan Aslam (2024) diperoleh data bahwa siswa merasa lebih puas dan mampu memahami materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran Genially pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Adapun dalam penelitian Wadud dan Lailiyah, (2024) Penerapan media ular tangga berbasis Web genially juga memiliki peran dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

Kesimpulan yang dapat diambil dengan meninjau dari hasil-hasil penelitian tersebut ialah Web Genially mampu memperikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Namun belum ada penelitian yang mengimplementasikan media pembelajaran berbasis Web Genially ini pada materi Seperti Apakah Budaya

daerahku kelas V di SDN Pertiwi Lamgarot.

Dengan merujuk pada latar belakang yang telah di uraikan, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui dampak penerapan media pembelajaran berbasis Web Genially terhadap hasil belajar siswa pada materi Seperi Apakah Budaya Daerahku pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial kelas V SD. Penelitian penting dilakukan karena media pembelajaran yang sesuai dan interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, siswa mampu memahami materi Seperti Apakah Budaya daerahku dengan lebih baik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk melihat hasil belajar siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental.* Menurut Sugiono tahun (2019) *Quasi Experimental* merupakan pengembangan dari metode *True Experimetal* yang memiliki kelompok *control*. Desain dalam penelitian ini menggunakan *nonequivalent control group design*.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Pertiwi Lamgarot yang beralamat di Siron, Kec. Ingin Jaya, Kabupaten Aceh Besar Provinsi Aceh. Sedangkan populasi dalam penelitian ini keseluruhan kelas VA dan VC di SD Negeri pertiwi lamgarot dan sampelnya siswa kelas VA dengan jumlah 36 dan siswa kelas VB 36.

Teknik pengumpulan data melalui berupa *Pre-test* dan *Post-test* serta Tes yang akan diberikan yakni dalam bentuk butir soal yang menyangkut pada materi “Seperti Apakah Budaya Daerahku”, sedangkan teknik analisis datanya melalui perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah dilakukan

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan di kelas V SD Negeri Pertiwi Lamgarot pada mata Pelajaran IPAS materi seperti apakah kebudayaan daerahku menunjukkan terdapat perbedaan antara nilai hasil belajar kelas eksperimen yaitu kelas yang dilakukan penerapan media pembelajaran berbasis web Genially dengan kelas kontrol yang tidak diberikan media web Genially. Dapat

disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis web Genially dapat memengaruhi hasil nilai siswa dengan signifikan. Pengaruh ini dibuktikan dengan peningkatan nilai-nilai siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Sebelum peneliti menggunakan web Genially sebagai media ajar, nilai rata-rata siswa yang telihat melalui hasil pre-test yaitu sebesar 49,3 yang digolongkan sebagai katagori rendah. Hal ini mendedikasikan bahwa pemahaman awal siswa masi rendah dalam pemahaman materi seperti apakah kebudayaan daerahku. Setelah penggunaan web genially dalam proses pembelajaran, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat dari melalui nilai rata-rata post-test siswa yang meningkat menjadi 80,00. Tentunya nilai tersebut jauh melampaui kriteria dari ketuntasan nilai yang harus siswa capai. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Web Genially mampu memberikan pengalaman belajar yang baik serta efektif terhadap hasil belajar siswa berupa menciptakan lingkungan belajar menarik serta mendukung pemahaman materi lebih obtimal. Sejalan dengan Duwi Fitri, (2026) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran berbasis Web Genially layak dan efektif untuk diaplikasikan dalam pembelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang mengacu pada penerapan media pembelajaran web Genially ini serta telah diuji oleh beberapa peneliti lain dan juga menunjukkan hasil yang positif terhadap hasil belajar siswa. Salah satu penelitian yang relevan adalah Fatma (2022) yang mengemukakan bahwa penggunaan Web genially menunjukkan tanda peningkatan hasil belajar yang signifikan terhadap siswa. Pada penelitian Nurkhumallasari dan Aslam (2024) diperoleh data bahwa siswa merasa lebih puas dan mampu memahami materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran Genially pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Adapun dalam penelitian Wadud dan Lailiyah, (2024) Penerapan media ular tangga berbasis Web genially juga memiliki peran dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

Peningkatan hasil belajar tidak terlepas dari proses pembelajaran

dimana kegiatan pembelajaran didukung oleh penggunaan media pembelajaran berbasis permainan. Media web Genially merupakan salah satu media pembelajaran interaktif. Media tersebut mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik. Melalui kegiatan pembelajaran, siswa dilatih untuk mampu berfikir cepat, meningkatkan semangat kompetitif, serta kerja sama tim. Proses pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam pemahaman konsep, pemecahan masalah, serta meningkatkan semangat belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Sejalan dengan pendapat (Syafei, 2025) bahwa media pembelajaran interaktif dapan meningkatkan hubungan antar emosional dan kognitif siswa dimana dapat merangsang perhatian, daya serap informasi, serta meningkatkan problem solving siswa dalam proses pembelajaran.

Analisis statistic yang menggunakan *independent sample T-tes* menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara siswa yang diberikan web genially sebagai media pembelajara dengan kelas yang tidak diberikan media tersebut dalam proses pembelajaran. Nilai signifikan yang diperoleh sebesar 0,000 tentunya nilai tersebut lebih rendah dari nilai ketentuan 0,05 yang menandakan bahwa penerapan media pembelajaran web genially ini memiliki pengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Pengaruh ini juga didukung dengan penerapan media berbasis permainan didalam web genially yang dapat menarik minat siswa dalam memahami konsep.

Dengan demikian dapat disimpilkan bahwa berhasilnya media pembalajaran web genially tidak terlepas dari desain permainan didalamanya. Proses pembelajaran ini didukung oleh berbagai teori Pendidikan maupun temuan penelitian yang menunjukkan bahwa media berbasis permainan sangan cocok utuk siswa kelas dasar. Pembelajaran yang menarik, penggunaan media interaktif, dapat memengaruhi hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Oleh karena itu pembelajaran yang menerapakan media web genially terbukti memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa sehingga dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran di kelas pada materi seperti apakah kebudayaan daerahku.

Akan tetapi keterbatasan dalam penelitian ini berupa pertama, Web genially membutuhkan internet untuk dapat diakses, sehingga sering terkendala jika internetnya tidak bagus. Kedua, penerapan media ini membutuhkan perangkat untuk dapat diakses oleh siswa. Ketiga, pelaksanaan pembelajaran sempat tergangu karena perangkat peneliti yang tidak mumpuni. Keempat penelitian ini hanya dilaksanakan pada SD Pertiwi Lamgarot, hal ini menyebabkan hasil penelitian belum bisa digenaralisasikan secara luas terhadap sekolah dasar lainnya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, bahwa nilai dari uji hipotesis sebesar Sig. (2-tailed) 0,000 dimana nilai tersebut lebih rendahh dari ketentuan yaitu 0,05. Perolehan nilai ini menunjukakan bahwa penggunaan media pembelajaran web genially memberikan pengaruh terhadap hasil belajar, maka Ha diterima dan Ho ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran web genially terhadap hasil belajar siswa materi seperti apakah kebudayaan daerahku kelas V di SD Pertiwi Lamgarot

DAFTAR PUSTAKA

Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, *2*(2), 195–218. https://doi.org/https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098

Azhari, A., Irwandi, I., Jalil, Z., Ilhamsyah, Y., Sulastri, S., Muhibuddin, M., & Rasul, M. S. (2023). Integration Merdeka Belajar concept in development STEMC module for electrochemical and renewable energy at vocational school SMK SMTI Banda Aceh. *Journal of Physics: Conference Series*, *2596*(1), 012076.

Barimbing, G., Saragih, M., & Fatma, S. R. S. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keragaman Budaya Daerahku Melalui Media QR Book Dengan Pendekatan CRT di Kelas V. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *11*(02), 480–498.

Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, *8*(2), 468.

Duwi Fitri. (2026). *Pengembangan Media Ajar Berbasis Website Genially Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar*. https://repository.radenintan.ac.id/42834/

Fatma, N. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Genially untuk

Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, *3*(2), 50–59.

Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, *2*(3), 61–68.

Halim, M. F., Halim, M. F., Makhluf, H. M., & Ridho, U. (2026). Penilaian Ranah Psikomotor Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Educational Journal*, *1*(2), 412–419.

Hartini, S. (2022). *Media video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. Penerbit P4i.

Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta media group.

Hidayati, A. D. P., Huriawati, F., & Supadmiati, S. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Game Kuis dengan Website Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *9*(1), 135–146.

Indrawaty, R., Rohaeti, E. E., & Mahardika, R. Y. (2025). Effectiveness of Genially interactive media in improving presentation competence of elementary school students. *Inovasi Kurikulum*, *22*(4), 2161–2172.

Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, *16*(1), 44–48. https://doi.org/10.29303/JPM.V16I1.2202

Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, *1*(2), 18–32.

Khalish, Y. A., & Solihat, A. (2023). Akulturasi Budaya Arab Dalam Motif Kaligrafi Batik Besurek Bengkulu. *Jurnal Kajian Seni*, *10*(1), 80–94. https://journal.ugm.ac.id/jks/article/view/81340

Miranda, M., & Wuriyani, E. P. (2024). Pengembangan Materi Ajar Teks Anekdot Berbantuan Web Genially Pada Siswa Kelas X Sma Swasta Budi Satrya. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, *1*(4), 326–338.

Neparian, Y. M. H., Koro, M., & Adoe, T. Y. N. (2025). Penggunaan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Wordwall Pada Materi Seperti Apakah Bbudaya Daerahku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Inpres Tarus 1 Kabupaten Kupang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *11*(03), 395–408.

Noho, Y., Modjo, M. L., & Ichsan, T. N. (2020). Pengemasan Warisan Budaya Tak Benda â€ œPaiya Lohungo Lopoliâ€ Sebagai Atraksi Wisata Budaya Di Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, *4*(2), 179–192.

Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media game ular tangga digital. *Jurnal Basicedu*, *4*(3), 716–724.

Nurkhumallasari, A. P., & Aslam, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Genially Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kelas 2 SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*

Muhammadiyah Kramat Jati, *5*(2), 234–239.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah*, *3*(1), 171–210.

Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022a). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, Makassar.

Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022b). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, Makassar.

Parwati, N. N., Suryawan, I. P. P., & Apsari, R. A. (2023). *Belajar dan pembelajaran*. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.

Pebriani, C. (2017). Pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif pembelajaran IPA kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, *5*(1), 11–21.

Pujiono, A. (2021). Media sosial sebagai media pembelajaran bagi generasi Z. *Didache: Journal of Christian Education*, *2*(1), 1–19.

Purnomo, A. R., Yulianto, B., Mahdiannur, M. A., & Subekti, H. (2023). Embedding sustainable development goals to support curriculum merdeka using projects in biotechnology. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, *22*(1), 406–433.

Rahayu, W. P., Hidayat, R., Zutiasari, I., Rusmana, D., Indarwati, R. A. A., & Zumroh, S. (2023). Peningkatan kemampuan membuat media pembelajaran dengan bantuan website Genially pada guru-guru SMK Islam Batu. *Universitas*, *1*, 6.

Raresik, K. A., Dibia, I. K., & Widiana, I. W. (2016). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD gugus VI. *Mimbar PGSD Undiksha*, *4*(1), 3.

Reskiya, R., Salsa, S., Banun, B., putri Dinda, A., Arnetta, A. A., & dian Ika, I. (2025). Efektifitas Penggunaan Media Seek By Inaturalist Berbasis AI Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN Pacar Kembang 1 Surabaya. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(02). https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25836

Ridwan, R., Jaya, M., & Hartomi, Y. (2019). Kebijakan Pemerintah Daerah Merangin Dalam Pengelolaan Dan Pemeliharaan Warisan Budaya Benda Pusaka Rambut Panjang. *Jurnal Academia Praja*, *2*(02). https://doi.org/10.36859/JAP.V2I02.111

Rosiyani, A. I., Salamah, A., Lestari, C. A., Anggraini, S., & ab, W. (2024). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Ipas Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *1*(3), 10–10. https://doi.org/10.47134/PGSD.V1I3.271

Saftari, M., & Fajriah, N. (2019). Penilaian ranah afektif dalam bentuk penilaian skala sikap untuk menilai hasil belajar. *Edutainment*, *7*(1), 71–81.

Salsabila, F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis web google sites pada pembelajaran IPA

Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 6088–6096.

Sapriyah, S. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, *2*(1), 470–477. https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5798

Setyaningsih, R. (2020). Akulturasi Budaya Jawa Sebagai Strategi Dakwah. *Ri'ayah: Jurnal Sosial Dan Keagamaan*, *5*(01), 73–82. https://doi.org/10.35905/Kur.V10i2.594

Sholihah, A., & Kurniawan, R. Y. (2016). Analisis pengaruh motivasi belajar dan lingkungan belajar terhadap hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, *4*(3).

Sugiono. (2019). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D* (M. Dr. Ir. Sutopo. S.Pd, Ed.; 1st ed.). Alfabeta.

Syafei, I. (2025). *Media Pembelajaran* (Neneng sri wahyuni, Ed.). Widina Media Utama.

Wadud, A. J., & Lailiyah, S. (2024). Pengaruh media ular tangga berbasis genially terhadap minat dan hasil belajar matematika. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, *4*(1), 500–511.

Wati, A. (2021). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *2*(1), 68–73.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, *5*(2), 3928–3936.

Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-faktor yang mempengarui hasil belajar peserta didik (literature review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, *1*(1), 13–24.

Yolanda, A., & Indriani, R. S. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Genially pada materi norma dalam adat istiadat daerahku. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(1), 6244–6251